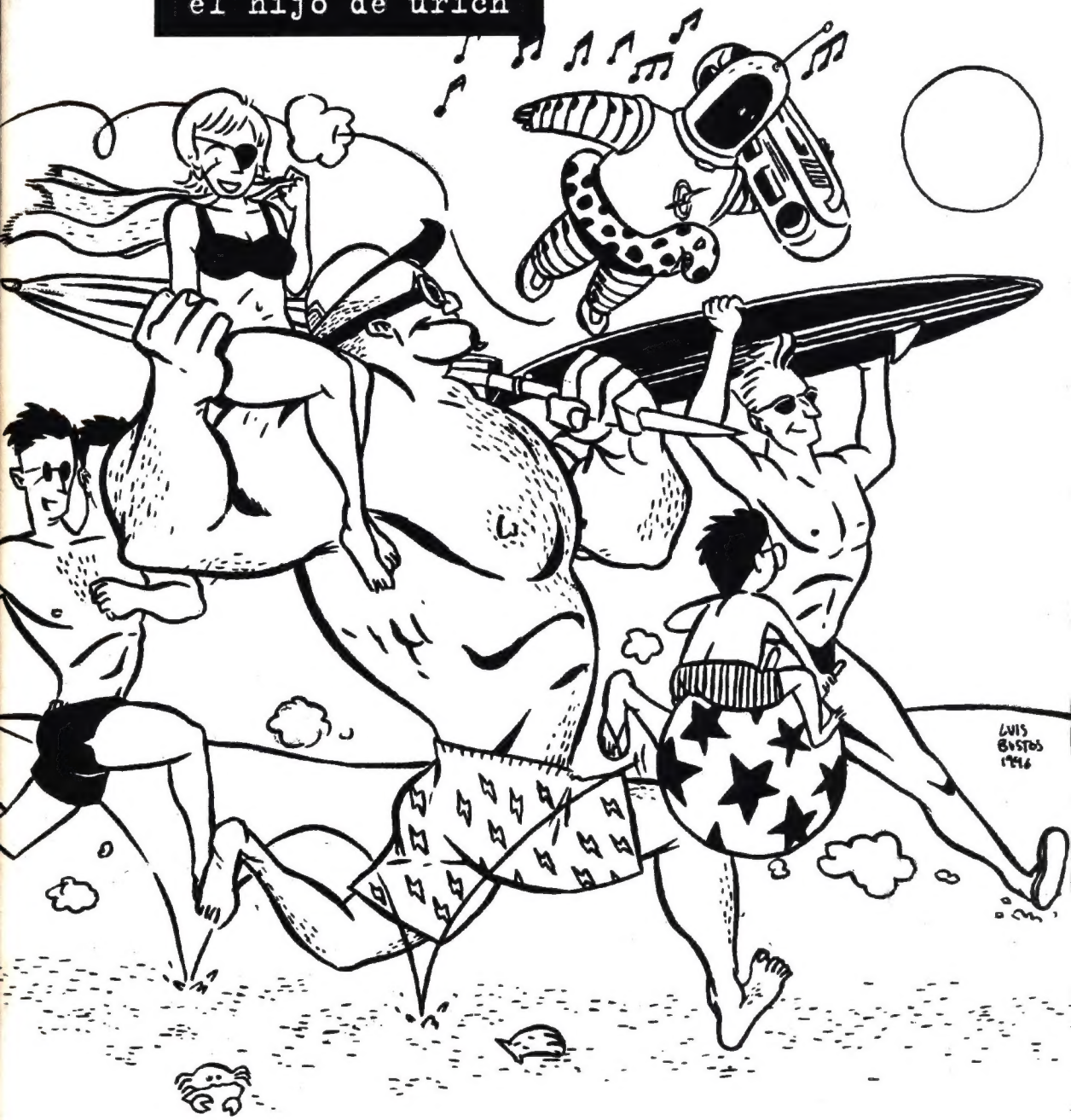
U

el hijo de urich



ESPECIAL #1 AGOSTO 1996 250 PTS.

Si las cosas hubieran ido como debían, este Especial de *U, El Hijo de Urich* no sólo habría cumplido su misión de "heraldo" del boletín del mismo nombre, sino que, además, habría servido como pretendida guía de lectura para ocupar las fugaces horas de esparcimiento estival.

Resignados ya a la realidad, tendremos que imaginar que la ilustración de portada no retrata a los componentes de Rayos y Centellas camino de la playa, sino regresando de ella (y con sorprendente alegría, en ese caso).

De cualquier forma, aquí están estas reseñas de apenas un par de decenas de títulos que, a juicio de los redactores de *U, El Hijo de Urich*, merecían destacarse de entre la ingente producción internacional. Quedan, como es inevitable, muchos otros en el tintero; a los condicionantes de espacio y tiempo vino a sumarse la falta de coraje de nuestros colaboradores, bien para afrontar la recensión de materiales demasiado densos (sí, hay obras que intimidan intelectualmente *incluso* a la plantilla del *U*), o bien para admitir en público gustos poco selectos. De no haber sido así, el lector habría podido encontrar listados aquí títulos como *Acme Novelty Library, Starman, Cages, Daredevil, Stray Bullets, Tug & Buster, Superboy, The Invisibles*, y muchos otros que probablemente se echarán en falta.

Otra vez será.

U, EL HIJO DE URICH. Especial # 1, Agosto-Septiembre, 1996. **Coordinación:** Jose María Méndez. **Han colaborado en este número (*de una u otra forma*):** Trajano Bermúdez, Luis Bustos, Lorenzo Díaz, Jose María Méndez, David Muñoz, Javier Olivares, Gonzalo Quesada, Antonio Trashorras, Enrique Vela. **Diseño y Maqueta:** Workin' Paná. **Principal Responsable del Retraso:** Jose María Méndez. **Portada:** *Rayos y Centellas*, por Luis Bustos.

© de todos los textos e ilustraciones propiedad de sus respectivos autores y/o editores.

U, el hijo de Urich, es una producción de Workin' Paná sin ánimo de lucro, financiada por los propios colaboradores.

Contactos:

Jose María Méndez, C./Atocha 94, 28012 Madrid

urich@mail.sendanet.es

ESPAÑA

CALAVERA LUNAR
Edición comentada: Camaleón Ediciones

RAYOS Y CENTELLAS
Edición comentada: Malasombra/Camaleón

KYRIE, NUEVO EUROPEO
Edición comentada: La Factoría de Ideas

TESS TINIEBLAS
Edición comentada: Camaleón Ediciones

FRANCIA

JEREMIAH: ZONE FRONTIERE
Edición comentada: Dupuis (Francia)
Edición en España: Grijalbo (nºs 1-16)

L'AUTOROUTE DU SOLEIL
Edición comentada: Casterman (Francia)
Edición en España: no existe.

L'ETOILE DU DESERT
Edición comentada: Dargaud (Francia)
Edición en España: no existe.

INGLATERRA

FLEX MENTALLO
Edición comentada: DC Comics (USA)
Edición en España: no existe.

KANE
Edición comentada: Dancing Elephant Press (UK)
Edición en España: no existe.

PREACHER
Edición comentada: DC Comics (USA)
Edición en España: Ediciones Zinco

ESTADOS UNIDOS

BATMAN
Edición comentada: DC Comics (USA)
Edición en España: Ediciones Zinco

CONCRETE: THINK LIKE A MOUNTAIN
Edición comentada: Dark Horse (USA)
Edición en España: Norma (material anterior)

EIGHTBALL
Edición comentada: Fantagraphics (USA)
Edición en España: La Cúpula

MADMAN
Edición comentada: Dark Horse (USA)
Edición en España: no existe.

THE MAXX
Edición comentada: Image (USA)
Edición en España: World Comics

JAPON

MANGA VIZION
Edición comentada: Viz (USA)
Edición en España: no existe.

ADOLF: A TALE OF THE TWENTIETH CENTURY
Edición comentada: Cadence (USA)
Edición en España: no existe.

ALITA
Edición comentada: Viz (USA)
Edición en España: Planeta-De Agostini

SPIDER-MAN
Edición comentada: ????????? (Japón)
Edición en España: no existe.

OCEANIA

PICKLE
Edición comentada: Black Eye (Canadá)
Edición en España: no existe.

CALAVERA LUNAR
ALBERT MONTEYS

- Información:

Calavera Lunar es un *one shot* (esto es, un tebeo autoconclusivo y sin numeración) escrito y dibujado por el autor barcelonés **Albert Monteys** y publicado por Camaleón Ediciones. Al margen de su trabajo en el seno del colectivo **La Penya** (responsable de *Mondo Lirondo*, uno de los títulos clave del catálogo Camaleón) y de sus historietas en las páginas de la revista *El Jueves*, **Monteys** ha ido planificando y desarrollando, a lo largo de casi dos años, página a página, de forma harto cuidadosa este tebeo, el cual constituye su primer intento de obra personal.

En esta su primera aparición (falso número 237 de una supuesta colección mensual), el heroe que da título al comic book se ve inmerso en una aventura titulada *"¡Canallas del abismo!"*, durante la cual el lector tiene oportunidad de familiarizarse con la particular idiosincrasia de dicho personaje: su habilidad para fabricar todo su armamento con palillos redondos, su frustración al no ser reconocido como un justiciero galáctico de talla similar al famoso Coronel Zit, sus continuas pérdidas de memoria, etc. Tebeo aislado sin visos de continuidad inmediata debido a la necesidad de su autor de dedicarse a otros proyectos que le reporten los suficientes ingresos como para vivir del medio, *Calavera Lunar* cuesta 225 pesetas e incluye 21 páginas de historieta (una de ellas ocupada por dos chistes de Benito Aerolito, nuevo personaje creado por **José Miguel Alvarez**, miembro también de **La Penya**), dos de publicidad y una de -falso- correo.

- Opinión:

Calavera Lunar es, junto con *Tug & Buster* de **Marc Hempel**, el tebeo más divertido que he leido últimamente. En sus escasas páginas, **Monteys** ha conseguido hilvanar una tan leve como deliciosa trama/serial trufada de personajes impagables (Saltarín, el Niño Mina...), los más variados homenajes, guiños e influencias (desde el *Captain Stern* de **Wrightson** hasta **Edika**, pasando por **Kirby** o **Wolverton**) y algunos de los mejores gags del reciente *comic* español (los García de Clueca y Losillo, poseedores de una confusa inteligencia colectiva tratando de construir la destructomáquina). Mientras en el mercado anglosajón un autor con el talento y la honestidad de **Monteys**, con el tiempo, seguramente podría llegar a vivir de un título como este, ya fuera por medio de la autopublicación o en reductos *indies* como Fantagraphics o Drawn & Quarterly (**Chadwick**, **Clowes**, **Jeff Smith**, **Bagge**, **Allred** o **Grist** no eran mucho mejores que él cuando empezaron), en la patética aldea ibérica en la que vivimos *Calavera Lunar* dificilmente podrá sobrepasar el millar de copias vendidas. Por desgracia, esa es, poco más o menos, la recompensa que, aquí y ahora, vienen recibiendo los que se preocupan en realizar una obra digna (*Tess Tinieblas*, *Mr. Brain*, *Rayos y Centellas*...). No seais cenutrios: Comprad *Calavera Lunar*. Son muchas risas por muy poco dinero. Que no siempre triunfe el mal, demonios.

Antonio Trashorras

RAYOS Y CENTELLAS
DAVID MUÑOZ/LUIS BUSTOS

No voy a intentar engañar a nadie redactando una reseña distanciada, fingiendo que no conozco a los autores de esta miniserie; me unen a ambos lazos de amistad, y, de hecho, los dos han colaborado en sus respectivas facetas en la elaboración de este boletín. Pero, si injusto sería incluírlos aquí en un ejercicio de mero nepotismo, en virtud de la mera cercanía personal, no menos injusto sería dejarlos fuera de este puñado de recomendaciones por una mal entendida objetividad, cuando su trabajo es más que recomendable. Y es que el *tandem* **David Muñoz/Luis Bustos**, con su *Rayos y Centellas*, representan junto con **Albert Monteys**, **Javier Pulido** y **Germán García** lo más selecto de la reciente hornada de valores autóctonos que nos ha traído el último y desesperado intento de relanzar la industria local.

No resulta demasiado arriesgado afirmar que aquí la estrella es **Luis Bustos**. En la Historieta, el guionista siempre desempeña una labor más invisible, más callada, y requiere un desarrollo lineal mucho más prolongado para dejar constancia de su buen oficio; pero el dibujante se vende a sí mismo desde un principio. Así, por injusto que pueda resultar, **David Muñoz** precisará aún de una buena dosis de perseverancia y obra para acreditar su valía, sea ésta cual sea, pero **Bustos** se descubre, ya desde las primeras páginas, como un auténtico diamante en bruto, una potencia a tener muy en cuenta. Una potencia, eso sí, que puede ser su peor enemiga; la misma espontaneidad que se nutre despreocupadamente del evidente talento natural de **Bustos** le permite también, demasiado a menudo, refugiarse en soluciones precipitadas que, bajo su pretendida naturalidad, esconden una peligrosa pereza. Ignoro si habría llegado a esta misma convicción con la sola contemplación de sus páginas, en el caso de que no hubiera asistido a la génesis del proyecto; pero se diría que, hasta cierto punto, le aburre el acto de dibujar, la consumación física de lo que su mente ya ha concebido y visionado. Eso no es óbice, sin embargo, para que nos regale con su singular trazo, a caballo entre lo caricaturesco y lo grotesco, con dos importantes valores añadidos: por un lado su estilo, que, pese a dejar traslucir numerosas heredades y deudas (**Ted McKeever**, **Keith Giffen**, **Javier Olivares**...), se impone como propio ya en estas tempranas páginas; y por otro, un evidente apego al medio, una sincera vocación de historietista, de narrador, no de *artista* quemando etapas.

"...RAYOS Y CENTELLAS!"
¡NOOO, DOOOOR, NO ME EXTRAÑARÍA QUE LOS SENSORES SE HAYAN DISPARADO!
¡CLICK! CAPTA DISPERSIÓN CON CONTINUUM DIMENSIONAL ¡CLICK! CARGADO ¡CLICK!

David Muñoz, por su parte, ha elaborado un confuso homenaje a sus fuentes, que va consolidando su rumbo y ganando en vigor conforme avanza la miniserie. Muy en la linea de las perversiones del género superheróico que nos han venido ofeciendo los guionistas británicos, asistimos a un juego de utopías, distopías y ucronías, siguiendo el método al uso de saltos en el espaciotiempo y realidades alternativas, en el que Rayos y Centellas, el grupo del que la serie toma su nombre, igual combate contra falangistas superpoderosos en la España de posguerra que aplasta a dictadores gallegos de caza por el Pardo o libra al planeta de invasiones extraterrestres. Y, de modo similar a como ocurriera con **Bustos**, uno casi puede ver a **Muñoz** luchando consigo mismo, en este caso para reducir a un tamaño manejable el abarrotado listado de referencias que,

aunque puede constituir un divertido aliciente para los lectores más afines, cobra demasiado protagonismo y condiciona en exceso el transcurso de la propia historia, cuando no la suplanta por completo.

Por socorrido que pueda sonar, será el tiempo el que separe la paja del heno y confirme a estos dos jóvenes autores que, hoy por hoy, son cuando menos esperanzadoras promesas.

Jose María Méndez

KYRIE, NUEVO EUROPEO Nº1
MIGUEL ANGEL MARTÍN

Los seguidores de Miguel Angel Martín que hasta el momento hayan seguido su obra en las páginas de publicaciones de historieta como *Zona 84, Totem, Makoki* o *El Víbora*, y a través de series como *Keibol Black, The Space Between, Psychopatia Sexualis, Brian the Brain* o *Rubber Flesh*, tienen ahora la oportunidad de completar/ enriquecer la idea que tuvieran formada de dicho autor con la lectura de éste su trabajo no sólo menos conocido sino también más alejado de la superficial e injustamente limitada etiqueta de profeta de la ultraviolencia que, sin pensárselo dos veces, bastantes lectores y periodistas han adjudicado al dibujante leonés. Publicada desde hace varios años de forma diaria en el seno del periódico *La Crónica de León*, *Kyrie, Nuevo Europeo* constituye, por ahora, la única aproximación de Martín al universo de los *funny animals*, así como su primera obra realizada dentro de los estrechos (al menos físicamente) márgenes impuestos por el formato de la tira cómica. Tras unos comienzos titubeantemente cautelosos en los cuales, por obvios motivos de autocontrol (una tira en un diario, aunque sea local, no es lo mismo que las marginales páginas de cualquier tebeo) apenas pudo asomar su siempre ácida personalidad creativa, Martín se fue haciendo, poco a poco, con las riendas de la serie, hallando su propia manera de entender y manejar los códigos del nuevo formato, hasta lograr verter en él gran parte de sus temas y obsesiones habituales (relaciones personales distanciadamente viciadas, guerra de sexos, enfermedades, teorías cívicas tan audaces como incómodas, caucho, música industrial...), de un modo absolutamente coherente y complementario al resto de su obra. El resultado, vitriólicamente divertido, beligerantemente lúcido, es puro Martín aunque, eso sí, despojado/li-cuado de sus aspectos más obviamente agresivos e impactantes, esos que han hecho que muchos no prestaran atención a lo que constituye el verdadero nudo de su obra, su escalofriante capacidad de observación, vivisección y exposición sintética del lado más negativo y poco reconfortante del comportamiento humano; y todo, la mayoría de las veces, servido con un humor gélido capaz de provocar en el lector una sonrisa (no pocas veces culpable) al tiempo que le hiela la sangre.

Tras publicar -en forma de cuatro *comic books*- *The Space Between* (posteriormente reunidos en un tomo que, además, contenía una imprescindible historieta inédita), la editorial madrileña La Factoría de Ideas prosigue apostando por la obra de Martín, iniciando ahora la recopilación de las tiras de *Kyrie* en forma de volúmenes. Esperemos que el proyecto cuaje y el lector nacional pueda seguir accediendo a la evolución de esta interesantísima y ya caudalosa obra que, además, mejora con el tiempo.

Antonio Trashorras

TESS TINIEBLAS
GERMÁN GARCÍA

Tras formar parte durante varios años del colectivo de historietistas asturiano conocido como **El Grupo Enmascarado** y publicar cuatro números del *fanzine Froilán*, **Germán García** se lió la manta a la cabeza, se buscó un piso en Barcelona y comenzó a presentar proyectos a prácticamente todas las editoriales que componen nuestra paupérrima industria del tebeo.

De todos ellos sin duda el más interesante es el *comic book* protagonizado por la cazafantasmas Tess Tinieblas que publica de allá para cuando Camaleón Ediciones.

Las historias de Tess, premeditadamente ingenuas y faltas de pretensiones, se decantan por la aventura en su vertiente más lúdica. Aunque hasta el momento sólo se han publicado dos números de la serie regular en un año y un especial de reducidas dimensiones y formato apaisado dentro de la colección El Extraño Camaleón, **Germán** apuesta por un clásico tebeo de "Continuará" en el que conviven sin ningún tipo de problemas elementos de géneros tan dispares como la comedia sentimental, una disparatada *road movie* y, por supuesto, las historias de fantasmas.

El especial, publicado en Mayo de este año y presentado como novedad en el último Salón del Cómic de Barcelona, lleva el titulo *"Cuando Elmo vivía en Sparks City"* y narra una dramática historia autoconclusiva protagonizada por el compañero fantasma de Tess horas antes de su tránsito al otro mundo. Resuelta a base de dos tiras por página y la ocasional *splash page*, con un dibujo más definido que en los dos *comic books* que había publicado con anterioridad, en el que es fácil rastrear la influencia del grafismo de la serie *The Batman Adventures* o del descomunal **Federico del Barrio**, nos presenta a un **Germán** mas seguro como narrador y, sobre todo, entintado con una rotundidad heredada del mejor **Mazzuchelli**. Un entintado sorprendentemente uniforme, teniendo en cuenta que es el resultado del esfuerzo colectivo, nocturno y apresurado del propio **Germán**, los *camaleónicos* **Alvaro López** y **Miguel Chaves** y el "joven talento Forúm" **Javier Pulido**.

24 páginas de historieta por solo 175 ptas, un (sabroso) aperitivo para los *fans* de la serie y una estupenda carta de presentación para todos aquellos lectores que hayan sentido alguna vez curiosidad por saber que pintan un *nigger* discotequero con botas de plataforma y peinado *afro* y un cupido de aspecto malévolo en el mismo tebeo.

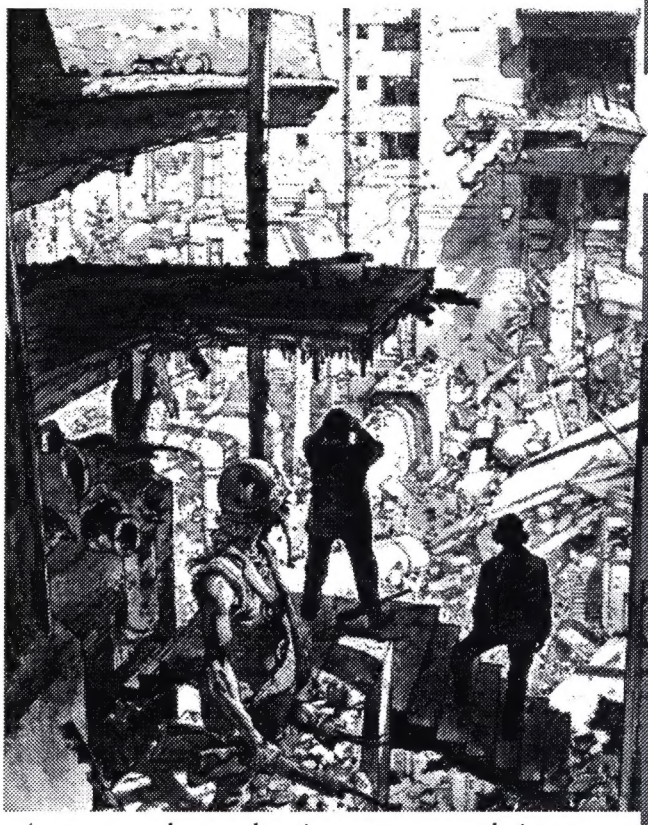
Dentro de unos pocos meses **Germán** pretende retomar la serie y, si las circunstancias se lo permiten, conseguir sacar a la calle un número de *Tess* al mes. Entonces podremos comprobar de una vez si un tebeo de este tipo (o compañeros de viaje más o menos próximos en intenciones como el magnífico *Calavera Lunar*, *Mondo Lirondo* o *Love Gun*), divertido y resuelto con un oficio envidiable, que no tiene apenas nada que ver con géneros normalmente más comerciales como el superheróico, el *manga* o el erotismo chungo, consigue hacerse un sitio en un mercado tan obsesivamente monotemático como el nuestro.

David Muñoz

JEREMIAH 19: ZONE FRONTIERE
HERMANN

Ahora que Grijalbo ha saldado los álbumes de *Jeremiah* y que parece haber decidido no publicar ninguno más, ha llegado el momento de aprender francés si se quiere seguir la colección (además de comprar a buen precio los dieciseis primeros álbumes, claro). Había dos álbumes inéditos en España (*Trois motos... ou quatre* y *Ave Caesar*) cuando **Hermann** decidió que quería dar un cambio a su carrera.

Así es, hace año y medio que decidió que no quería más series que hipotecaran su tiempo, que quería concentrarse en contar historias sueltas para poder variar de tema, y que todo lo que haría sería en color directo como su *Sarajevo-Tango*. Ya había cerrado la serie de *Bois Maury* en su décimo álbum y ahora amenaza hacer lo mismo con *Jeremiah*. Pero, mientras, ha salido el decimonoveno título del personaje, *Zone Frontiäre* y, tal como prometió, está realizado con color directo.



Como nos tiene acostumbrados, es una historia de ambientes, con una trama sencilla resuelta con complicadas elipsis, de narración elegante y precisa y donde, además, se recupera al personaje de Lena, desaparecido en el noveno álbum. Por otro lado, es un álbum mediano de la serie (no está entre los peores ni está entre los mejores), de los que se olvidan apenas leídos (conservándose quizá algunas imágenes memorables de esas que sólo **Hermann** sabe crear) y poco se puede añadir a lo que ya se sabe del trabajo de guionista del autor: quizá no sea del gusto de todos, pero el resultado es impecable, perfecto y redondo. Los que gusten del personaje, disfrutarán; los que no, que se compren otra cosa.

La novedad del álbum es ese color directo que **Hermann** cada vez aplica con más inteligencia y habilidad, pese a su más que discutible técnica. Su peculiar afición a los colores malvas y verdes produce discutibles escenas diurnas multicolores que alterarán la retina de más de uno, aunque será un sufrimiento eficazmente contrastado por las escenas nocturnas, o de ambiente, donde la utilización de una paleta limitada produce resultados más que satisfactorios. Será curioso ver hacia dónde le lleva esta nueva etapa colorista.

En resumen, un álbum más de *Jeremiah* siempre es una alegría pese a los constantes defectos de la serie. Con el mercado reinante, un poco de inteligencia siempre es de agradecer, aunque sea al servicio de una historia algo banal que, aún así, sigue dándole mil vueltas a las que pueden encontrarse hoy día.

Lorenzo Díaz

L'AUTOROUTE DU SOLEIL
BARU

Lo que no parecen entender los dibujantes que se presentan todos los años a los editores japoneses ofreciéndoles sus páginas es que los japoneses, al venir a Europa, no quieren historietas estilo manga. Ya tienen mucho de eso en Japón. Lo que buscan es material diferente a lo que tienen allí. Y la tradición de arte sintético y/o abstracto de ese país les lleva a contratar dibujantes poco habituales, normalmente despreciados por la mayoría de los aficionados al *manga*: **Baudoin**, **Castells**, **Mazzucchelli**, **Baru**...

Y a fin de recuperar las obras de esos autores fugados al extranjero, la editorial francesa Casterman ha creado una colección dedicada a publicar ese material, junto con otro semejante de procedencia diversa. Y en el título estrella de la colección, *L'autoroute du Soleil* (ganador del premio mayor en el pasado festival de Angouleme), podemos ver lo que están haciendo esos autores y de qué manera ha "cambiado" su estilo. Respuesta: en nada.

Baru, excelente narrador dado a contar historias de emigrantes y gente de la calle, ha seguido con su tónica, contando la de dos amigos que se ven obligados a huir por toda Francia de un fascista y su panda de amigos. La narración, llena de vueltas y revueltas, conforma una típica historia "de carretera" donde los personajes evolucionan y se descubren a sí mismos. Todo tan hábilmente tramado como en obras anteriores del autor, y proporcionando una lectura más que agradable.

La única concesión a la galería (japonesa) que se le puede achacar es la de tener que trabajar para un formato de página menor que le obliga a distribuir los tiempos y las acciones de una forma distinta (sus páginas para el mercado francés tenían una media de ocho viñetas, mientras que aquí tiene una media de entre una y cuatro). Pero esa limitación no es desventaja cuando se dispone de 240 páginas para contar la historia. Incluso, la abundancia de primeros planos y la normalidad con que los japoneses asumen diferentes puestas gráficas dentro de una misma narración le han permitido experimentar con el grafismo y realizar abstracciones no vistas hasta ahora en su obra. Y siempre con ese ambiente cálido y casi marroquí que impera en su obra. Para ser un trabajo japonés, casi se le podría tachar de mediterráneo.

Lorenzo Díaz

L'ÊTOILE DU DESERT
DESBERG/MARINI

Todo aficionado a este hábil plagiador de **Otomo**, **Frazetta** y **Bernet** que es el dibujante **Marini** se verá sorprendido por este álbum del Oeste protagonizado por **Sean Connery** (actor al que ya utilizó en dos páginas del quinto álbum de su serie *Olivier Varesse*). Cada vez más cerca de encontrar un estilo propio, Marini decide intentar la aventura del álbum "serio" con una cuidada composición de viñetas y un estudiado color que pueden deber tanto a **Yslaire** como a **Frank**.

Excusándome por tanta referencia que podría desconcertar a los no iniciados, y que en este dibujante resultan casi obligadas, debo decir que el dibujo es mejor que nunca. El salto cualitativo de *Olivier Varesse* a *Gipsy* (publicado en España por Ediciones B) se ha visto duplicado por este *L'êtoile du Desert* de duración indeterminada, donde acaba con todas las expectativas de sus seguidores, realizando un trabajo de gran altura y planteamientos completamente inesperados. Ahora mismo, resulta muy difícil saber lo que se puede esperar de **Marini**, aparte, claro está, de un álbum espléndidamente dibujado.

Como la realización de un álbum "serio" parece implicar un cambio de guionista, el elegido es **Desberg**, un veterano que ha tocado todos los géneros, abundando en algunos de tono adulto, siempre con un nivel de calidad aceptable -que no entusiasmante- y muy dado a esa vena tan en boga actualmente de que si se quiere hacer algo serio hay que darle parsimonia y tomarse su tiempo para contarlo (aunque es una norma que también parece aplicarse a las historias de acción). Así, aunque esta historia de una venganza promete tener bastante interés, las 52 páginas de este primer álbum se limitan a presentar la situación y apuntar el tono general de la trama. Eso sí, siempre salpicándolo todo con un texto en primera persona asombrosamente hábil a la hora de evitar engolamientos y trascendentalismos (achacable sin duda a la veteranía del guionista), pero que da una atmósfera distinta a lo que en manos de otro acabaría siendo vulgar.

El resultado es un álbum distante, brillantemente dibujado, que proporciona una visión distinta del Oeste, gracias a un protagonista inhabitual y una composición de página limpia y elegante.

Lorenzo Díaz

FLEX MENTALLO
GRANT MORRISON/FRANK QUITELY

Entre la miríada de personajes gloriosamente inusuales que **Grant Morrison** se sacó de la chistera durante su -en general memorable- etapa como guionista de la serie *Doom Patrol*, no cabe duda de que Flex Mentallo, el superheroe del *misterio muscular* (es decir, la capacidad de alterar la realidad mediante la flexión de su hiperdesarrollada musculatura... Como suena), era uno de los que presentaba mayor potencial de desarrollo posterior. Tras utilizar a este -entre grotesco y tragicómico- avatar de **Charles Atlas** en una potente saga que abarcó desde el número 35 (primera y fugaz aparición del personaje) hasta el 46 de aquella colección, el guionista anunció una miniserie en exclusiva dedicada al personaje del bañador de piel de leopardo. El momento de su publicación, sin duda uno de los más esperados por los seguidores del pálido escocés, se demoró más de lo previsto, si bien, ahora, con los primeros tres números en la mano y en espera de que en el cuarto y último número no arroje por el desagüe todas las expectativas creadas, ya se puede afirmar que estamos ante uno de sus trabajos más estimulantes, compactos y, por supuesto, esquizoides.

Y es que lo que **Morrison** ha pretendido en esta miniserie es nada menos que trazar una especie de retablo/resumen histórico del tebeo superheroico en cuatro etapas bien definidas, a razón de una por cada número (desde la surreal inocencia de la *Golden Age*, pasando por el neoclasicismo de la *Silver Age* y el revisionismo adulto de los 80, hasta llegar, por fin, a la hipertrofia de signos de la era Image). Más discursiva que narrativa, la historia (poliédrica como pocas en la trayectoria *morrisoniana*), a partir de un mínimo anzuelo/premisa argumental, involucra al protagonista (materializado en el pasado a partir de las fantasías de un niño con enormes poderes psíquicos y obsesionado con los tebeos), en una -cómo no, confusa-búsqueda de una suerte de terrorista de pega que está repartiendo bombas que nunca estallan (idea perversamente subversiva que lleva el inequívoco sello del *enfant terrible* del guión británico), al tiempo que su propio creador, ya adulto, se hunde en un estado de delirio producido por las drogas, cuya evolución comienza, poco a poco, a resquebrajar la realidad (por supuesto, al lector curtido no le costará mucho ver en este personaje al enésimo *alter ego* de **Morrison** dentro de su trayectoria). La cosa, que en manos de cualquier guionista al uso se habría caído a pedazos en cuanto hubiera sido incapaz de maquillar el esquematismo de su auténtico armazón dramático, con **Morrison** se convierte en una de sus más brillantemente dislocadas exploraciones metalingüísticas alrededor de sus obsesiones clásicas: la locura, las realidades alternativas, los *outsiders*, la memoria, las drogas, los estados de percepción alterada y, por supuesto, los *comics*.

Intelectualmente estimulante (sé que suena mal, pero lo digo en el mejor sentido), algo más emotiva e incluso tierna (o así) de lo que suelen ser las obras del **Morrison** más especulativo y, por supuesto, infinitamente mejor dibujada que la mayoría de sus trabajos (excelente la labor del poco reconocido **Frank Quitely**), por si fuera poco, la presente miniserie adelanta también algunos de los mejores hallazgos y osadías de su etapa lisérgica iniciada con *The Invisibles*. Pero esa es otra historia.

Antonio Trashorras

KANE
PAUL GRIST

En este acelerado fin de siglo que nos ha tocado vivir, la autofagocitación vertiginosa que se ha impuesto como signo de los tiempos parece haber hecho obligada la referencia a ese irreverente maestro de la *bastardización* que es **Quentin Tarantino**, más aún tratándose -como es el caso- de una obra inscrita en el género negro. Pero el británico **Paul Grist** no es **Tarantino**; de hecho, apenas podrían ser más distantes, salvo en los elementos que, a *grosso modo*, conforman su talento: su singular habilidad para regurgitar sus referencias, la posesión de una estilización propia, y su apabullante dominio narrativo del medio en el que trabajan. Más allá de eso, todo un mundo separa a **Grist** y su *Kane* de los hipercinéticos desparrames del *chien terrible*; o quizá sea una generación. No deben de ser muchos los años que distancian a uno y otro autor, pero sí los suficientes -junto con el hecho diferencial de su nacionalidad- para haber introducido sustanciales disparidades en sus respectivos bagajes. Mientras que **Tarantino** es una criatura de *zapping* y videoclub, **Grist** deja traslucir en su trabajo una herencia más de patio de butacas. En su contenido, *Kane* es más **Peter Yates** que **Martin Scorsese**; en su continente, más **Nicholas Roeg** que **John Woo**; en su concepción, más **Quinn Martin** y **Steven Bocho** que **Michael Mann**. Las andanzas del detective que da nombre a la colección podrían ser las del Bullit de **Yates**, narradas con el virtuosismo estructural de **Roeg** o de **Bob Fosse**, y entretejidas con las peripecias de un notable elenco de supuestos secundarios que, en realidad, acaban asumiendo un protagonismo coral a la manera de *Hill Street Blues*.

El detective Kane pertenece al cuerpo de policía de New Eden; si la obvia resonancia bíblica dispara la alarma en algún lector hastiado del abuso de similares artificios *cultistas*, que no tema: el juego es puntual y **Grist** no ha pretendido convertirlo en irritante y vacuo *leitmotiv*, pese a que no ha podido resistirse a bautizar a su personaje con una transposición homófona del Caín que en las Sagradas Escrituras mató a su hermano. Y es que uno de los primeros y fundamentales datos que conocemos de él (y sobre el que girará la trama) es que acaba de reincorporarse al servicio activo -para disgusto de muchos-, al concluir la pertinente suspensión que tuvo que afrontar tras matar a su propio compañero, Dennis Harvey, implicado en una red de corrupción policial. Partiendo de una premisa tan común, **Grist** ha venido articulando -a lo largo ya de trece entregas- un complejo tapiz de interrelaciones personales y argumentales, que crece y se desentraña número a número merced a sucesivos *flash backs*, insertados con precisión quirúrgica y con un asombroso e implacable desprecio al lector poco atento a los cambios de tiempos, en los que a menudo se revisan metódica y reiteradamente los mismos acontecimientos pero enriquecidos en cada ocasión por nuevas perspectivas que hasta entonces se nos habían escamoteado; y todo ello en armónica convivencia con una fórmula episódica autoconclusiva.

Como buena manifestación del género, *Kane* hace buen uso del blanco y negro para retratar las luces y las sombras de sus escenarios, pero se desarrolla en un mundo de grises donde el bien se diluye y el mal adquiere dimensiones de predestinada fuerza de la naturaleza, encarnado, como no, en un rival que rebosa atractivo y que invade la página -a veces literalmente- con su magnífica presencia. Tampoco olvida **Grist** ir arrojando atmosféricas postales de la ciudad, a medio camino entre la neoyorquina Central City de *Spirit* y la barroca

Gotham City de *Batman*, aunque New Eden nunca cobra el papel coestelar de aquellas y se conforma con el de trasfondo.

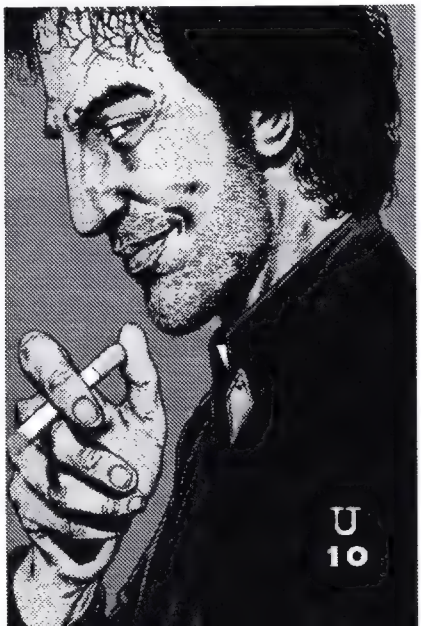
La recopilación en eventuales tomos -son dos los publicados por el momento-, a razón de cuatro números, deja poco espacio a las excusas para eludir el consumo de una colección que se bebe como pocas, y que incluso en un mercado más robusto merecería un puesto de lujo.

Jose María Méndez

PREACHER
GARTH ENNIS/STEVE DILLON

Pronto lo supe: soy un converso. Ya desde las primeras voces que me llegaron desde su púlpito de papel, tuve que rendirme gozoso a la doctrina de éste el más reciente profeta de la blasfemia, tuve que entregarme al maligno y dejar que me poseyera. Ahora hablo lenguas que jamás aprendí, y con ellas difundo la Palabra de este herético mesías entre todo aquel que quiera escucharla. Ahora soy un devoto apóstol de **Garth Ennis** y de su endiabladamente divertido credo, recogido en estas perversas escrituras que nos llegan en entregas mensuales bajo el nombre de *Preacher*.

Decir que *Preacher* es el mejor tebeo que se publica en la actualidad sería probablemente injusto para con otros, amén de exagerado; pero sólo con afirmaciones tan rotundas puedo aspirar a reflejar el entusiasmo que provoca en mí. Puede que, analizados con la suficiente pausa, los méritos del guionista **Garth Ennis** y el dibujante **Steve Dillon** -ya aliados con anterioridad en una prolongada etapa de *Hellblazer*- no resulten excesivamente originales, pero sí lo bastante singulares como para eludir una fácil definición. Una exposición somera de la premisa de la serie se hace imprescindible: Jesse Custer,



párroco de una pequeña y típica localidad del palurdo Medio Oeste americano, sufre una profunda crisis de fe en el mismo momento en el que las cosas se ponen feas por allá arriba; Dios ha desaparecido, sin dejar ninguna dirección a la que le puedan remitir las plegarias que vayan llegando, y, para complicar aún más las cosas, sus súbditos han dejado escapar a Génesis, una criatura nacida de la impía unión de ángel y demonio. Lo que Génesis busca es un alma humana, y la encontrará precisamente en el descarriado Custer, que emprenderá entonces la búsqueda del fugado Todopoderoso para pedirle cuentas, en compañía de Tulip, una antigua novia, y Cassidy, un curtido crápula irlandes con una sed muy especial. A partir de ahí, las cosas no harán sino complicarse y tornarse cada vez más demenciales.

Estructurado en sucesivas sagas, el periplo de Jesse Custer ha ido acogiendo los personajes más alucinantes y perversos; y **Ennis**, provocador a sabiendas, no pierde ocasión de poner un *fuck* en sus bocas o de recrearse, con la inestimable ayuda de **Dillon**, en las mutilaciones más crueles y groseras, desde mandíbulas arrancadas de cuajo a escrotos enviados en bolsas de papel. La venenosa verborrea del guionista y sus retorcidas ocurrencias son, probablemente, uno de los mayores reclamos de la serie, convertida inesperadamente en un auténtico hito; pero la escandalosa superficie de la historia, con ser en efecto uno de sus alicientes, no es ni mucho menos su único logro. La lectura mensual de cada capítulo habla a las claras del endiablado ritmo que **Ennis** ha sabido imprimir al relato, trufado de eficaces sorpresas e irresistibles enigmas; el lector no tiene más remedio que dejarse llevar, pasando las páginas con impaciencia cuando la tensión se dispara, o deteniéndose completamente absorto cuando los personajes se enzarzan en una de sus cautivadoras charlas. No hay duda de que el británico conoce bien su oficio y domina por igual las artes de la estructura y de la emoción: si los personajes han de resultar temibles, nos aterrorizan; si han de importarnos, se nos antojan inseparables. Y entre tanto, **Ennis** nos adereza el camino con el humor más salvaje, al tiempo que parece impartirnos solapadas lecciones de su filosofía por boca de Jesse, dejando entrever en ocasiones convicciones morales insospechables.

Dillon, por su parte, ha sabido dotar con el rostro justo a los personajes (impagables la insolente sonrisa de Jody, el gesto adusto del Patrón de los Asesinos, o la cruel deformidad de Cara Culo) y mostrar con la precisa verosimilitud los detalles más repugnantes.

Jesse Custer busca a Dios por Texas para intentar recuperar la fe perdida. Yo, con este Predicador, ya he recobrado la mía.

Jose María Méndez

BATMAN
DOUG MOENCH/KELLEY JONES

¿Recordáis los tiempos felices de los tebeos de superhéroes, cuando no existían las novelas gráficas, los formatos *prestigio* y los especiales con seis portadas diferentes y la mitad de ellas bañadas en oro? Me refiero a los tiempos en los que un simple tebeo de veinte páginas con una portada dibujada, y no esculpida, era un buen tebeo con gancho y en eso residía su atractivo (claro que también los había malos, y abundaban más, pero la nostalgia suele ser selectiva). Quien no sepa de lo que estoy hablando puede agenciarse alguno de los episodios del *Batman* en curso para comprenderlo. Me refiero al *Batman* a secas (¿veis lo que decía? este tipo de aclaraciones no eran necesarias antes), y concretamente a los números entregados por el equipo formado por el guionista **Doug Moench**, el dibujante **Kelley Jones** y el entintador **John Beatty**.

Imbuidos por el espíritu del '77 (el del *Detective Comics* de **Steve Englehart**, **Marshall Rogers** y **Terry Austin**, no el de los caducos **Pistols**), **Moench**, **Jones** y **Beatty** se han empeñado en instaurar la rutina de lo maravilloso en cada entrega mensual de *Batman*. Este equipo artístico ya había cooperado en algunas novelas gráficas y proyectos de relumbrón, y precisamente entonces habían naufragado de manera más bien bochornosa. Sin embargo, en un sencillo tebeo "regular", **Jones** y **Beatty** se revalorizan, y crean uno de esos instantes de Batman encapsulados en su propia inercia y aislados del mundo que, indudablemente, servirán de alimento a los *paperbacks* recopilatorios y los especuladores del futuro.

Kelley Jones sintentiza las influencias de **Michael Golden** y **Berni Wrightson** en una fórmula magistral que acabamos reconociendo como su propia y personal huella, y se revela inspirado en el tratamiento de los personajes prosaicos, a los que dota de un semblante semicaricaturesco francamente simpático. Con mirada extraviada reconstruye el Batmóvil, mezclando el diseño de los años 40 con cierto tono verbenero, y convierte a Batman en una bonita gárgola decorativa que se mueve por un paisaje cargadísimo de detalles y deliciosamente enmarcado en una especie de realismo onírico. Todo resulta coherente, pero todo es tan macabro como si sucediera en una pesadilla. **Doug Moench**, un guionista que ya ha tratado a Batman en más de un centenar de ocasiones, escribe de forma convencional y previsible, pero al mismo tiempo consigue que los guiones le queden bien cosidos y convincentes. Sabedor de que la mayor baza de **Jones** es su capacidad reinterpretativa, busca astutamente servirle en bandeja un carnaval de personajes a los que dar su toque personal. Tarea fácil, porque el Hombre Murciélago cuenta con la más insondable galería de villanos del tebeo de superhéroes. *Batman* funciona como si empezara desde un punto cero y los facinerosos (y alguno de los más extravagantes superbuenos de DC) se presentaran por vez primera ante nuestros ojos: la Máscara Negra, la Araña Negra, el Espantapájaros, Killer Croc (acompañado por la Cosa del Pantano), Mr. Freeze, Dos Caras, Poison Ivy o Deadman (uno de los favoritos de **Jones**) se pasean como recién salidos de fábrica. Pero el viaje no ha terminado todavía, porque se anuncia un especial de 38 páginas que aún no ha salido a la hora de redactar estas líneas y porque el Joker aún no ha asomado su pálida sonrisa. Los episodios del equipo **Moench/Jones/ Beatty** corresponden a *Batman* nos. 515 al 519, 521 al 525 y 527 al 532.

A partir del 535 se espera su regreso. Mañana valdrán un dineral.

Trajano Bermúdez

CONCRETE: THINK LIKE A MOUNTAIN

PAUL CHADWICK

El escritor Ron Lightgow es raptado por unos extraterrestres que trasplantan su cerebro a un superpoderoso cuerpo de aspecto rocoso. Con semejante premisa, más propia de un *comic* Marvel que de un tebeo que sus muchos detractores suelen definir habitualmente como "soso", "aburrido" y "panfletario", **Paul Chadwick** ha creado una obra que poco o nada tiene que ver con las aventuras de Ben Grimm o cualquiera de las decenas de seres acorazados que han emulado las maneras de la creación de **Lee** y **Kirby** a lo largo de los años.

Si bien es cierto que, como dibujante, **Chadwick** no pasa de ser un artesano esforzado y que, como narrador, es capaz de lo mejor y lo peor incluso en el mismo *comic-book* (en general resuelve mejor las historias cortas que las miniseries de varios números), las historias que hasta ahora ha protagonizado Concrete tienen varias virtudes de las que carecen otras obras *de autor* como el sobrevalorado *Cerebus* y que justifican su status de multipremiada obra "de culto": Desde un principio, **Chadwick** renuncia a convertir las aventuras de Concrete en uno de los pastiches de género que tanto parecen agradar a sus colegas del sello Legend, las referencias a la condición extraterrestre del cuerpo de Ron se mantienen al mínimo y éste, en vez de enfundarse unas mayas de colores para combatir el crimen, decide explotar las infinitas posibilidades que le ofrece su nueva vida recorriendo a pie el fondo del mar o pasando la noche en el desierto fantaseando y contemplando las estrellas.

Y, aunque desde su creación en 1986, la preocupación por el medio ambiente que siente Concrete ha pasado de ser un tema recurrente en la serie a convertirse en la razón de ser de su existencia (últimamente **Chadwick** incluye tras las páginas de historieta apartados cada vez más extensos dedicados a discutir temas ecológicos desde planteamientos sorprendentemente radicales), el verdadero atractivo de *Concrete* reside en su carga melodramática. Los traumas sexuales del personaje, condenado a no volver a mantener relaciones sexuales con una mujer en toda su vida, su enfermiza obsesión por el arte erótico más hortera y la relación de amor/odio que mantiene con su amigo Larry y la doctora que le atiende, son algunas de las pequeñas subtramas a las que **Chadwick** vuelve de vez en cuando para disfrute de los habituales de la serie.

Tras el paso en falso que supuso la forzada espectacularidad de *Killer Smile* - un intento bastante desafortunado por parte de **Chadwick** de hacer un tebeo de acción y ganarse de una vez el favor del gran público- la miniserie *Think like a Mountain* nos presenta a un Concrete cada vez mas comprometido con la causa ecologista, dispuesto a unirse a una de las facciones mas radicales del movimiento para evitar la tala indiscriminada de árboles en un antiguo bosque.

Mas próxima en tono y grafismo a las historias cortas que hace poco ha publicado en castellano Norma Editorial que a las entregas mas recientes de las peripecias del gigante de asfalto, esta miniserie cuenta al menos con dos nuevos incentivos para el lector más reticente: las bonitas portadas de **Geof Darrow** y el color de **Chris Chalenor**, infinitamente superior al trabajo que hasta ahora llevaba a cabo **Elizabeth Chadwick**.

David Muñoz

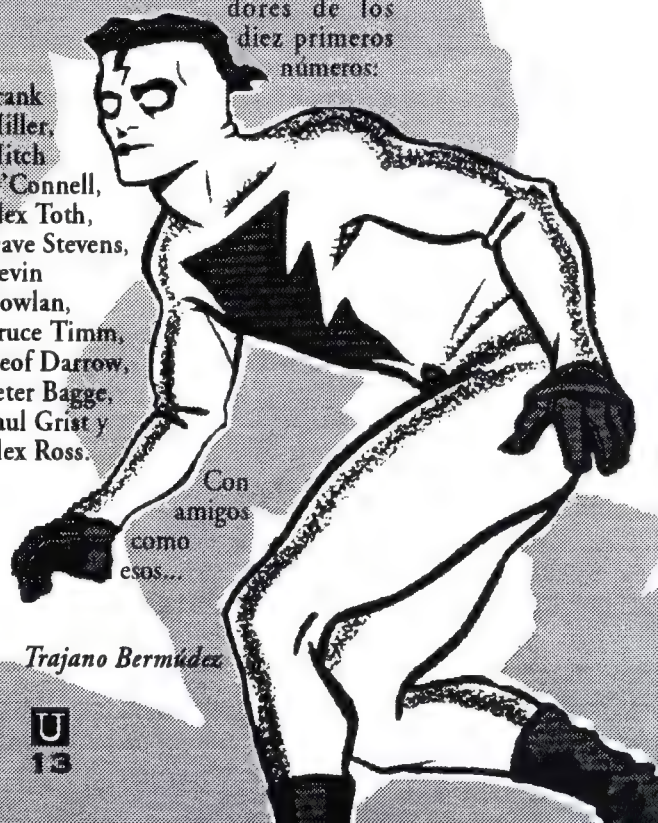
MADMAN COMICS
MIKE ALLRED

Joe no es un tipo duro, el inevitable *"guy"*, sino la adorable chica del prota, al que podéis llamar Madman o, si preferís utilizar su nombre civil, Frank Einstein. Cualquiera de los dos nombres es demencial, cierto, pero qué más da, estamos hablando de un tipo que teóricamente está muerto, nadie sabe de dónde procede y anda por ahí con el cuerpo lleno de costurones como una vieja vela de pirata mal remendada (o como la criatura ésa del cine, claro). Lo recogió un tal Dr. Boiffard, pero éste ya no puede hablar porque se inyectó en la lengua un suero para ampliar su cerebro y ahora es una especie de masa amorfa con circunvoluciones tirada en un hospital. El caso es que Joe y Frank viven un poco de la caridad de sus amigos, como el Dr. Flem, un auténtico científico loco, sólo que en el bando de los buenos, o como la Dra. Gale, calcada del Hombre Radiactivo de la Doom Patrol, o el achatado Mott, obviamente alienígena. Entre unas cosas y otras se van tropezando con Astro Man, un robot que es, desde luego, el Astro Boy de **Osamu Tezuka** en plena pubertad y que se enamora de Machina, una robota rosa pariente lejana de Afrodita A; con Muscleman, un maloso escapado de un manual de anatomía de esos en los que se ven los músculos sin el pellejo encima; con el Vómito, que es una variación repugnante de Clayface; con Chow Skip-Wang, un agente secreto delirante con perfil de Jackie Chan que no hace más que recibir tiros heroicamente página sí y página no, y con algunos pesos pesados de Legend, como Hellboy o Big Guy.

Obviamente, Madman ha crecido. Te acercas a él después de haberlo visto en sus anteriores encarnaciones en Kitchen Sink y en Tundra y te quedas asombrado de lo que ha llegado a ser su serie actual, *Madman Comics*, publicada por Dark Horse desde abril de 1994. Lo que empezó como una aventurilla demasiado *indie*, más bien anémica de emociones y de ritmo insulso, se ha convertido en una auténtica chaladura digna de su título. **Mike Allred** ha crecido sano y fuerte como el niño que toma leche, hace deporte y tiene pensamientos puros. Así ha vencido a sus malévolas influencias.

Los aficionados a *Madman*, más que lectores, conforman una bienhumorada secta de artistas, músicos y tipos listos que parecen acercarse a su serie favorita no con la amarga actitud del coleccionista de tebeos, sino con el desenfado del que visita el parque de atracciones en compañía de unos amigos. Efectivamente, *Madman* ofrece virtudes energéticas propias de la montaña rusa. Colores preciosos (a cargo de **Laura**, la esposa de **Mike**), trajes llamativos, viñetas bonitas... cada vez más bonitas, porque el desarrollo del **Allred** dibujante ha sido paralelo al del **Allred** guionista, de manera que empieza a ser un talento muy a tener en cuenta. Pero *Madman* no se consume en una efusión de tonterías, hay mucho más que eso en sus encantadoras viñetas, y la mejor forma de describirlo brevemente es sugerir que tal vez acabe siendo una "serie de personajes" a lo *Love & Rockets*. Es comprensible que a todo el mundo le guste *Madman*. Y si no a todo el mundo, por lo menos a estos diez colaboradores de los diez primeros números: **Frank Miller, Mitch O'Connell, Alex Toth, Dave Stevens, Kevin Nowlan, Bruce Timm, Geof Darrow, Peter Bagge, Paul Grist y Alex Ross.**

Con amigos como esos...



Trajano Bermúdez

EIGHTBALL
DANIEL CLOWES

Una de las mayores injusticias que la fama trae sobre los artistas es la de hacer que el público se crea que ya conoce al creador. Cuando un dibujante de historietas se ha hecho un nombre y ha publicado suficientes tebeos, cuando ya los lectores están divididos entre los que le admiran y los que pasan de él, entonces nadie se siente obligado a sorprenderse si le señalan las bondades de, por ejemplo, **Daniel Clowes**, catalogado ya, me temo, como el pirado de *"Como un guante de seda forjado en hierro"*. Pero lo cierto es que *Eightball* ya no es lo que era, *"Como un guante..."* hace oposiciones a reliquia y quien crea que ya sabe lo que da de sí **Clowes** es porque no ha estado leyendo últimamente sus historietas.

Se acabaron las observaciones posmodernas y diletantes del entorno; las diatribas injustificadas y autoindulgentes; las bromas irónicas de niño brillante y hastiado sobre la profesión y el arte; las confesiones autobiográficas siguiendo paso a paso la cartilla del buen dibujante alternativo y las odiseas surrealistas nacidas de la pura desesperación. Se acabó, o se está acabando, todo lo que llenaba los diez primeros números de *Eightball* entre 1989 y 1993, de la misma manera que se enterraron las astracanadas de martini a lo Lloyd Llewelyn. En resumen, adiós a todo aquello que, aun siendo interesante en sí mismo, se revela ahora, a la luz de lo que ha venido después, como un mero aprendizaje, un tantear las propias posibilidades. A pesar del esplendor que desprendía, lo cierto es que Clowes era un voz sin nada que decir. O, más exactamente, aún no sabía qué era lo que quería decir. Su probado talento, más que elevarlo, parecía estarle agobiando.

Hasta que llegó *Eightball* nº 11, que contiene la primera entrega de *"Ghost World"*, la narración seriada del vacío existencial de dos chicas aburridas de todo y perdidas en el fango de la subcultura *pop*. Enid y Becky viven en un mundo de celeste bitono en el que ejercen de testigos de una vida que, de tediosa, resulta inexplicable y extraña. *"Ghost World"* aparece sin mucho ruido en cada número de *Eightball* desde entonces y amenaza con presentar una nueva descripción de lo que ha de ser el *comic* más allá de lo *autobiográfico* y *alternativo*.

Ghost World por sí misma ya bastaría para justificar un renovado interés por el nuevo y adulto **Clowes** (además de un texto más extenso que éste), pero las historias que abren cada número de *Eightball* desde el 11, aunque menos logradas por lo general, hablan también del enorme esfuerzo de nuestro autor por superar su propia brillantez y poner su talento a trabajar de veras. Entre estas historias sin personaje fijo, la mayoría pavorosamente serias y forzadamente profundas, la más celebrada ha sido *"Caricature"* (publicada en el número 15, y nominada como "Mejor historia corta" en los Premios Eisner '96), moroso retrato de la vida de un caricaturista itinerante, pero es la abrasadora vitalidad de *"Immortal, Invisible"*, aparecida en las 10 últimas páginas del nº 16, la que provoca un estremecimiento humano, un estremecimiento no provocado en el lector de tebeos que se asombra ante un hito en el género, sino en el hombre que lee algo que le interesa, que le afecta, que le sirve y responde a sus inquietudes. *"Immortal, Invisible"*, como la serie *Ghost World*, no es virtuosismo estéril.

Clowes, pasmosamente, seguirá acumulando premios al "mejor humorista", y será pasado por alto hasta que una nueva oleada crítica le señale con el dedo. Tal vez sea lo más correcto. Así tendrá tiempo de acumular una obra de enjundia, pues ahora, en realidad, apenas está empezando a dibujar tebeos.

Trajano Bermúdez

THE MAXX
SAM KIETH

Reconozco que, si tuviera que defender como dibujante a **Sam Kieth**, probablemente me faltarían argumentos. Hasta para el fan más enloquecido de *The Maxx* resulta obvio que su grafismo agresivo y expresionista a duras penas es capaz de ocultar la torpeza que subyace tras sus enternecedores intentos de imitar los mejores momentos de grandes clásicos del abigarramiento como **Arthur Suydam** o **Bernie Wrightson**. Aun así, su estilo, a medio camino entre los *cartoons* mas salvajes y la hipermusculación fanta-heroica, no carece totalmente de gracia y resulta absolutamente apropiado para narrar la cada vez mas demencial historia de *The Maxx*, la verdadera oveja negra del establo Image. Sí, ese tebeo de estructura caótica que, como ya habrán comprobado en su propia carne aquellos que sigan la serie en castellano, no descubre sus mejores secretos hasta bien pasados los primeros diez números.

Pero centrémonos en la segunda etapa de la serie. Puede resultar difícil de creer, pero **Kieth** consigue explicar de forma mas o menos clara y concluyente en el número 19 las enredadisimas tramas y subtramas que constituyeron el meollo de los dos primeros años de *The Maxx*. En el número 21, dialogado ni mas ni menos que por **Alan Moore**, da comienzo una nueva historia protagonizada por Sara, uno de los personajes secundarios que aparecían en la primera etapa. Han pasado varios años y a Sara, que vive con un amigo que cree poseer poderes telepáticos, le llega la hora de enfrentarse a su propio Maxx. Por supuesto la cosa se complica, aparece una especie de gusano gigante amarillo que pretende devorar a Sara, unos agentes de la C.I.A. salidos directamente de *Twin Peaks* se interesan también por ella y, para colmo de males, reaparece su padre.

Pero, aunque pueda parecer todo lo contrario, esta nueva etapa de *The Maxx* es infinitamente mas comprensible que la primera. Y no es que **Kieth** haya renunciado a incluir decenas de subtramas, todo lo contrario. Pero, quizá por que una vez resuelta la enigmática naturaleza de los aspectos más fantásticos de la serie le resulta mas sencillo centrarse en sus esquizofrénicos personajes, o porque, como sostienen sus críticos más feroces, por fin está aprendiendo a narrar historietas con un mínimo de legibilidad, leer *The Maxx* resulta una experiencia cada vez más gratificante y, sobre todo, sencilla. Además, resulta grato comprobar cómo con el paso del tiempo **Kieth** ha llegado a convertirse en un guionista más que competente. De hecho, en el número 24, **Bill Messner Loebs** deja de escribir los diálogos para dejar toda la labor de escritura en manos de **Kieth** y éste resuelve la papeleta con una soltura y una frescura que para sí quisiera más de un supuesto profesional del guión.

Donde dicha frescura resulta más evidente es en el especial *Friends of Maxx* que publicó Image en Abril de este mismo año. Una historia de más de cuarenta páginas en la que **Kieth**, armado de una buena dosis de ironia y humor negro, retrata los altibajos de la desastrosa relación de pareja que a duras penas mantienen un fracasado aspirante a pintor pop y una conductora de grúas. Probablemente se trate del mejor trabajo que jamas haya realizado **Kieth** y, aunque les vaya a sonar a cuento chino a todos aquellos que conozcan sus obras anteriores, sin duda se trata de uno de los mejores tebeos que se han publicado este año, un extraño cruce entre el mejor **Kyle Baker** y el tipo de comics que publican habitualmente Fantagraphics o Drawn & Quarterly .

Y no aparece Maxx por ninguna parte.

David Muñoz

MANGA VIZION
VARIOS AUTORES

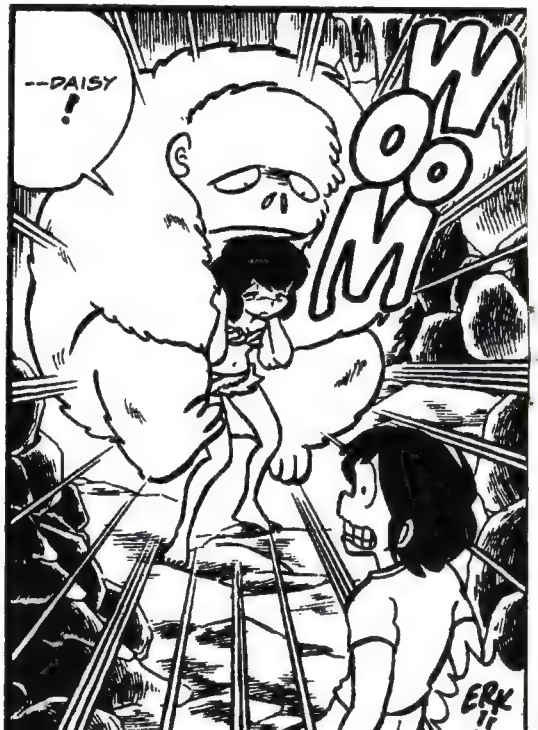
Las obras antológicas tienen algo de veraniego y sospechoso. Como las paellas de marisco servidas en chiringuito playero, a veces huelen mal. En ocasiones la desconfianza está justificada (tómese el caso cinematográfico de *Four Rooms*), pero otras veces uno sale de la experiencia con la sensación de haberse llevado un chollo. *Manga Vizion*, la revista antológica de Viz, es un claro ejemplo de que se puede componer un producto con obras de variado pelaje y dejar satisfecho al cliente.

Las 96 páginas de cada entrega de *Manga Vizion* se dividen entre tres historietas distintas (a lo sumo, en contadas ocasiones, cuatro), y desde el inicio de la revista, en 1995, dos de esos tres segmentos han tenido ocupante fijo, de manera que sólo queda una sección rotativa, por la que apenas han pasado tres autoras diferentes. Esto significa que *Manga Vizion* no es una de las revistas más arriesgadas del mercado, y que no cumple precisamente con la misión de dar a conocer entre el público occidental la variedad de tendencias propia del tebeo japonés. Pero también significa que al menos dos tercios de *Manga Vizion* son siempre excelentes, lo que la convierte en una lectura sólida y disfrutable, en mayor grado cuanto más avanzan el calor y la pereza estival.

El primero de los segmentos fijos de *Manga Vizion* lo ocupa siempre **Rumiko Takahashi**, habitualmente con su *Rumic Theater*, en el que se recogen historias antiguas sin protagonista fijo que suelen oscilar entre la comedia doméstica en tono pausado y sentimental o el desmadre sin concesiones. Mucho folklore japonés, mucha subversión de los convencionalismos y de lo previsible, y la confirmación de que el talento de **Takahashi** es inabarcable. Entre medias del *Rumic Theater* hace su aparición *Wasted Minds*, un divertidísimo antepasado de *Expediente-X* emparentado directamente con *Mortadelo y Filemón* cuyos protagonistas son una pareja de agentes secretos con poderes especiales. Ella es super-fuerte (o, en palabras de su compañero, una mujer gorila), y él puede teletransportarse de montón de basura en montón de basura. *Wasted Minds* es, en efecto, tan desopilante como se puede desear.

La segunda parte inalterable de *Manga Vizion* es la que corresponde a El Cruzado Samurai, *The Kumomaru Chronicles*, una larga saga guionizada por **Hiro Oji** y dibujada por el dios terrenal **Ryoichi Ikegami** en la que se narran las aventuras de un joven noble japonés que se dedica a trotamundos en la década de los veinte y se ve envuelto en el tipo de peleas samurai que son inevitables. Como voluminoso *sidekick* cuenta con **Ernest Hemingway**, que es sólo una de las muchas celebridades históricas que se asoman por la serie. De **Ikegami** qué vamos a decir, está como casi siempre, y el guión de Oji tiene buen ritmo, suficiente número de situaciones descabelladas y sorprendentes y una ambientación esmerada.

El resto de *Manga Vizion* ha estado ocupado más que nada por el *shojo manga*, consagrándose a las señoras dibujantes. *Ogre Slayer*, de **Kei Kusunoki**, es una colección de cuentos de hadas aparentemente sencillos y terriblemente macabros; *A, A'*, de la "madre" del *shojo* **Moto Hagio**, despide un penetrante aroma a ciencia ficción de los setenta y abunda en recovecos filosóficos y paradojas futuristas, que parecen algo desfasados en parte debido al grafismo caduco; *Love Song*, de **Keiko Nishi**, es



ñoñería en estado puro, en absoluto memorable. *Manga Vizion* no da sorpresas, pero se lee con ganas todos los meses.

Trajano Bermúdez

ADOLF: A TALE OF THE TWENTIETH CENTURY
Osamu Tezuka

Estamos en 1936 y esta es la historia de tres hombres llamados Adolf. Adolf Kaufmann y Adolf Kamil viven en Kobe, Japón. El primero es el hijo de un diplomático alemán y una japonesa, y el segundo es hijo de judíos alemanes huidos a Japón (¿Suena chocante? Pues es históricamente cierto. En Japón, a pesar de formar parte del Eje, hubo una nutrida colonia de judíos huídos de los nazis). ¿El tercer Adolf? Vamos, hombre. El narrador es Sohei Toge, antiguo atleta y actual periodista de la agencia Kyogo enviado a Berlín a cubrir los Juegos Olímpicos de 1936. ¡Qué distinto del desagradable asunto del que tuvo que informar unos meses antes, en Kobe! ¡Pobre geisha! Tan joven, tan hermosa, y asesinada de ese modo tan terrible... Él no lo sabe, pero acaba de empezar su peor pesadilla. Pronto se verá envuelto es una turbia trama de asesinatos políticos y espionaje en la revuelta Alemania de preguerra, con los miembros del partido nazi campando a sus anchas, sabiéndose dueños de la situación y del país.

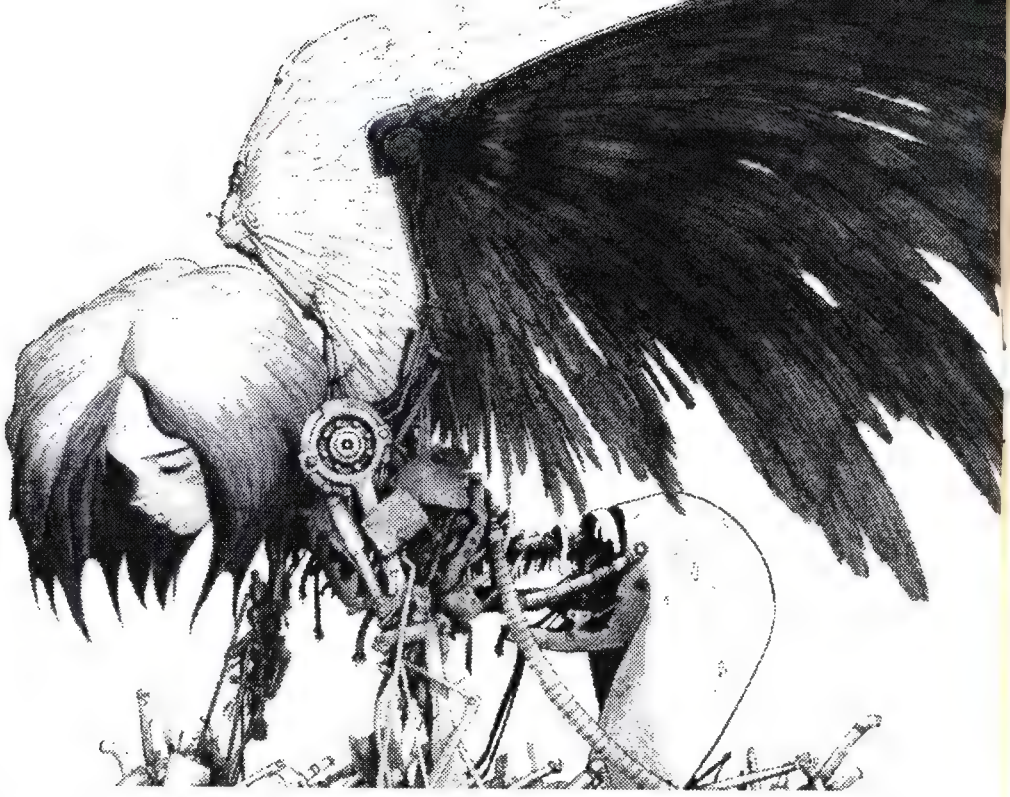
En *Adolf* pasan una cantidad de cosas realmente inimaginables en apenas doscientas y pico páginas de que está compuesto el primer tomo. Imaginaos lo que **Tezuka**, antibelicista convencido, puede hacer con un material tan suculento como la ultramilitarista Alemania nazi. Los mejores momentos de *Adolf* se encuentran en los extremos: la violación y el posterior suicidio de una mujer y los hilarantes discursos del tío Adolf en plena vena mesiánica, la desnuda descripción del asesinato de la geisha y Sohei Toge intentando comulgar con la rueda de molino de la "ideología" nazi: *"En otras palabras, lo que me está diciendo es que Kierkegaard se vuleve cartesiano y Kant schopenhaueriano"*.

Adolf, a Tale of the Twentieth Century, es el testamento de **Tezuka**, fallecido en 1989, cuatro años después de su publicación. Hasta ahora, sabíamos mucho de **Tezuka**, pero poco o nada de sus obras. Tras leer *Adolf*... se explica perfectamente el respeto y la veneración que sentían por él generaciones de lectores y profesionales del *manga*. Ahora uno entiende por qué se le conocía como el "Dios del *manga*". Se dice que **Tezuka** profesaba una gran admiración por el tío **Walt**. Si el sentimiento hubiera sido recíproco, ¡qué distinto habría sido *Bambi*!

Gonzalo Quesada

ALITA
Yukito Kishiro

Al vernos tan lozanos, esbeltos y flexibles, muchas personas suelen preguntarnos qué secreto tenemos los críticos de tebeos para mantenernos tan jóvenes. El truco es bien sencillo: consumimos una enorme cantidad de alimento cultivado para adolescentes. La mayoría de los tebeos no se hacen para niños, y mucho menos para adultos, sino para esa extraña y amorfa criatura que es el hombre entre los doce y los dieciocho años. La dieta de estos seres suele ser rica en emociones desgarradas, gestos trascendentales y maniobras épicas. O sea, baladas de **Bon Jovi** con sección lento-acústica y ascenso trepidante a lomos de las cuerdas y la guitarra eléctrica, con subrayado de una batería liberadora. Esto lo sabe la gran industria. Lo sabe (o lo supo) Marvel y lo saben más aún, claro, las grandes factorías



japonesas de historieta. Y a veces refinan tanto el producto, condensan tan hábilmente las sinfonías de emotividad excesiva que hasta a los críticos se nos pone la carne de gallina, se nos saltan las lágrimas y escribimos cosas bondadosas.

Nadie mejor que **Yukito Kishiro**, al menos por lo que ha demostrado en *Alita*, domina las arteras estratagemas del sentimentalismo. Lo que a simple vista parece otra serie más de *manga* con *cyborg* asesino montado sobre carrocería estilo **Pamela Anderson** enfrentado a mil y un guerreros tecno-orgánicos en un futuro desolador es, en realidad, una complejísima maquinaria diseñada con calculadora crueldad para sacar a flor de piel lo más ruin y vulnerable de nuestros instintos y deseos y obligarnos a gastar cuatro perras en el número siguiente. Desde su inicio, cada serie de *Alita* (ya va por la quinta, en España) ha superado a la anterior en lo complicado y traumático de los enfrentamientos fratricidas, suicidas y genocidas. Si en una de estas series Alita, que es una cazadora de recompensas, descubría que el único amor de su vida es un criminal por el cual se ofrece un jugoso botín, y aquel drama concluía en una escena de las de llorar a moco tendido, en otra de las series nuestra heroína se enfrenta con un odio estúpido y empecinado al hombre que ha sido como un padre para ella, mientras se desarrolla paralelamente una historia en la que dos hermanos que irremediablemente se han ganado nuestro corazón han de tener un trágico final; y cuando parece que **Kishiro** ya ha forzado la mano hasta el límite, que no puede plantear un nuevo dilema más deprimente que el anterior, en la serie siguiente lo supera, de manera increíble y frustrante para el lector que sólo quiere que Alita disfrute un poco de una puñetera vez, y que deje de encontrarse con enemigos a los que da pena que maten... Lo funesto del destino, lo desolador de los sentimientos, lo doloroso de las relaciones humanas, todo eso es sólo arcilla en manos de **Kishiro**, que suele moldearlo en la forma aparentemente poco sutil de feroces batallas y diálogos desarrollados mediante gritos espeluznantes. Nuestro autor es, por otra parte, un dibujante regio, mucho más detallista y coqueto en el acabado que la mayoría de "esos japoneses que dibujan todos igual", es decir, más al gusto europeo, y un narrador, como la mayoría de sus compatriotas, de categoría bastante superior a la media de lo que se lleva en occidente. Sí, *Alita* es irresistible, y yo me pego atracones con ella. Por eso me mantengo tan joven.

Trajano Bermúdez

SPIDER-MAN
Ryoichi Ikegami

Para un viejo lector de superhéroes amamantado con los tebeos de Vértice, los volúmenes del *Spider-Man* japonés llegan con la misma carga nostálgica que para **Marcel Proust** una magdalena. Hasta ahora han aparecido en nuestras librerías los dos primeros libros que recopilan esta pintoresca adaptación oriental del personaje emblema de Marvel, y sus características (tomos gruesos, incluso más que aquellos del Volumen Uno de Vértice; interior en blanco y negro; portadas de aires pictóricos; cierta incomprensibilidad obligatoria de la trama, que entonces era inevitable por la tierna edad y las aparatosas traducciones de **F. Sesén** y demás, y ahora porque no hay traducción alguna y los textos se ofrecen directamente en japonés, idioma que -aún- no manejamos) hacen que el paralelismo con aquellas primeras lecturas resulte obvio para los que aprendimos a decir "arágnido" con toda inocencia hace más de veinte años.

Peter Parker se llama Yu Komori, pero sigue siendo un estudiante algo pazguato (aunque ahora, eso sí, ataviado con ese uniforme escolar que tan famoso resulta ya para todos los lectores de manga) que ha sufrido la funesta picadura de una araña radiactiva y que decide ponerse una máscara y un disfraz y salir al mundo a hacer hazañas, mientras su vida personal zozobra entre los cariños de una tía May con kimono y los desdenes de un Flash Thompson con constitución de secuaz de Koji Kabuto. A lo largo de las seis aventuras recogidas en los dos primeros tomos, Spiderman se las ve con Electro (aunque más bien parece Kid Electro, por su aire juvenil), el Lagarto, el Canguro (el que más se diferencia de la versión original americana), Mysterio y otros facinerosos menos coloridos, en una trayectoria en la que cada vez parece tener más protagonismo Komori y menos el trepamuros. Publicadas a principios de los años setenta (y los pantalones de campana, los decorados psicodélicos, la pose hippy del prota y el ambiente en general fechan con cruel exactitud las viñetas), estas insólitas páginas de *Spider-Man* fueron dibujadas por un primerizo **Ryoichi Ikegami**, tal vez uno de los dibujantes japoneses que menos presentación necesitan ya en occidente. Resulta obvio que **Ikegami** dibujaba sin tener ni idea de lo que es un superhéroe ni de cómo se dibuja un superhéroe, al menos en la tradición occidental, y eso, junto al porte aniñado y caricaturesco de los personajes, hace que el tebeo tenga aún más encanto y que la sensación de asistir a la exhumación de un documento perdido de la "Era Vértice" sea aún mayor.

Los que hayan seguido a **Ikegami** en *Santuario* y *Crying Freeman* no deben esperar en esta ocasión un trabajo tan pirotécnico y deslumbrante, lo que no quiere decir que no estemos ante una clase magistral de artesanía viñetera. La demostración más palpable del talento de **Ikegami** está en que se puede seguir el argumento perfectamente, sin perder el hilo en ningún momento, y, además, ahorrándonos los estúpidos diálogos con los que demasiado a menudo nos obsequian los guionistas americanos. **Rumiko Takahashi** cita este *Spider-Man* como una de sus mayores y primeras influencias. No es de extrañar que saliera una historietista tan excelente, teniendo un modelo tan bueno.

Trajano Bermúdez

PICKLE
DYLAN HORROCKS

Ocho números han visto la luz hasta la actualidad de esta singular obra, directamente llegada de nuestras antípodas. Si bien publicada por la editorial canadiense Black Eye, los contenidos que **Horrocks** desarrolla nos introducen en el meollo mismo de un entorno completamente neozelandés, aunque los derroteros de las historias que cuenta, con orígenes geográficos tan estrechos como el remoto pueblo de Hicksville, resulten tan adecuadamente casuales que hagan pensar en una ficción harto manipuladora. Quizá se trate sólo de nuestro lógico desconocimiento de la "escena" neozelandesa, pero resulta bastante increíble que existan tantos historietistas por metro cuadrado en el mencionado pueblo y estén, además, tan al tanto de los comics alternativos que se publican por el ancho mundo.

Pickle se inscribe, aparentemente, dentro del género de *comic* autobiográfico de origen *underground* o autopublicado, en el cual un *cartoonist* más o menos melancólico nos cuenta sus peripecias en, básicamente, los campos siguientes: las chicas y su lucha por lograr vivir de la historieta. Se supone que al menos una de las dos historias principales que se desarrollan a lo largo de la obra, *Café Underground*, refleja ese mundillo de la juventud "enrollada" de Hicksville, amores y desamores incluídos, a través de lo que se afirma fueron hechos reales que sucedieron en el ochenta y nosécuantos al grupo de amigos que componen la narración. Sin embargo, personajes de esta historieta aparecen en las otras líneas argumentales y, sobre todo, en la principal, y claramente ficticia, que tiene que ver con un hipotético *cartoonist* local que alcanza el éxito en los USA y entierra en el olvido las creaciones superheroicas de una especie de **Kirby** que el protagonista/autor, cómo no, reivindica.

Dylan Horrocks se mueve muy bien en este terreno que he insinuado de la ambigüedad entre realismo y ficción pura, ramificando su discurso con acierto por entre la obra -supuesta- de los historietistas que aparecen como personajes o narradores autobiográficos, que se dispersa por todo lo largo y ancho del tebeo ejerciendo de significativo contrapunto de las "experiencias" más reales de sus "autores", juego éste que le permite a **Horrocks** explorar vehículos como la tira humorística de prensa o la Historia de Nueva Zelanda en *comic*.

En conjunto, guión y dibujo incluídos, el interés de la historieta no deja de crecer número a número merced también al variado mestizaje de

WELL THIS ISN'T WHAT I WANT! ZACK'S UNDERSTANDING OF ANATOMY IS NON-EXISTENT AND TOM SEEMS TO HAVE INKED IT WITH A NEEDLE - ALL THESE SCRATCHY LINES - NO FORM BENEATH IT. IT'S ALL PIN-UPS AND SPLASH PAGES WITH NO STORY-TELLING SENSE!
NICE BUTT ON THAT ONE!

líneas narrativas y episodios autoconclusivos que reúne. Los personajes que la pueblan resultarán sorprendentemente cercanos a los lectores acostumbrados a la devoradora cultura occidental, aparentemente intercambiable entre cualquiera de los países o metrópolis con acceso a los media, y sus peripecias, incluídas las relacionadas con el correoso mundillo de los superhéroes, rezuman realismo y simpatía, introduciendo una curiosa e inteligente variante en el llamado género autobiográfico bastante de agradecer.

Enrique Vela

¡MÁS MALOS QUE LA QUINA!

LUNES AGAIN..!
Manel Fontdevila

MALASOMBRA ediciones

ESTA VEZ VAN A COLMENAR VIEJO
Jorge García

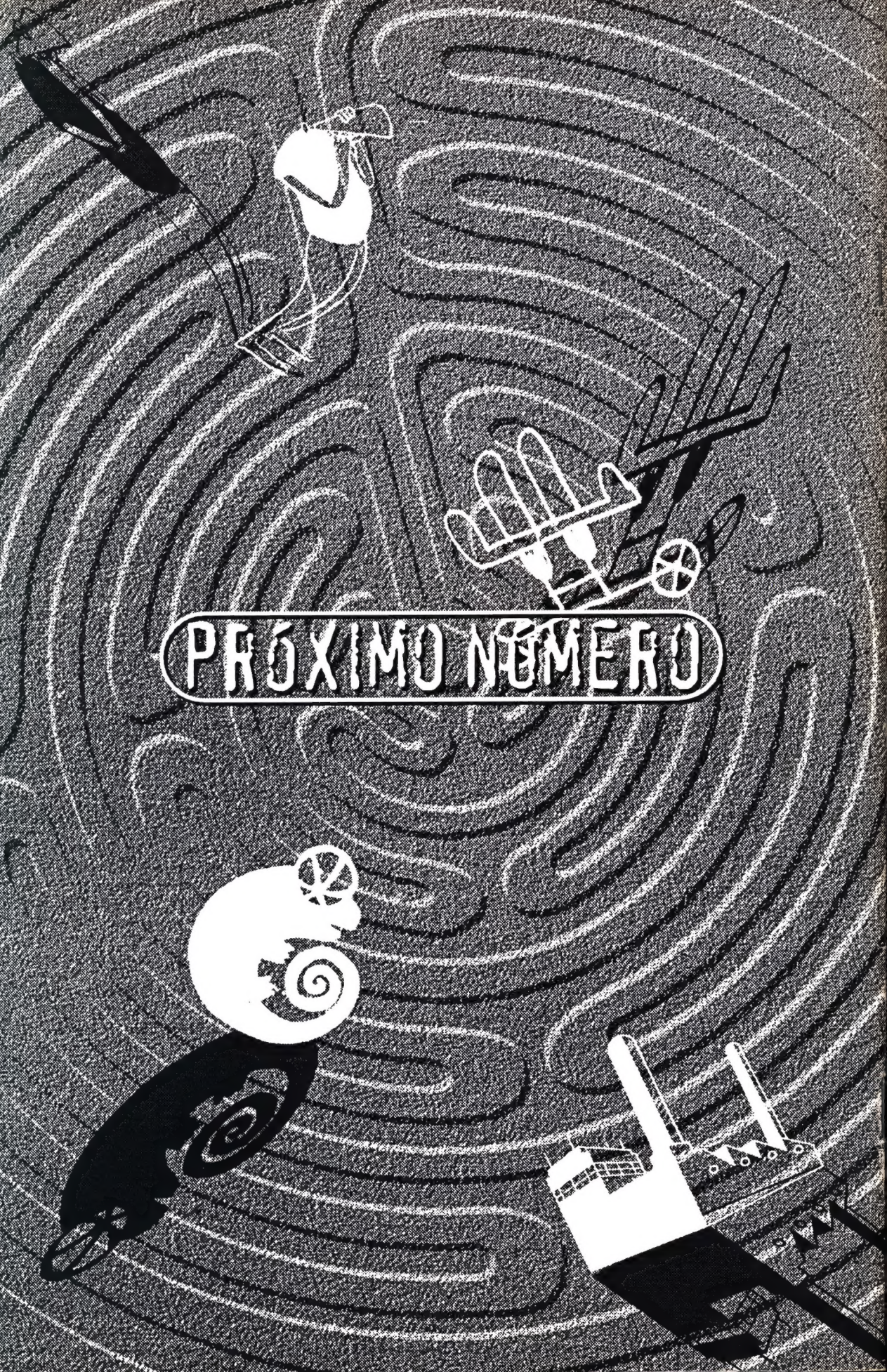
COLECCIÓN MAMÁ MIRA LO QUE HE HECHO

rayos & centellas

¡LA ÚLTIMA ESPERANZA REPUBLICANA!

MALASOMBRA ediciones

CAMALEÓN EDICIONES


PRÓXIMO NÚMERO